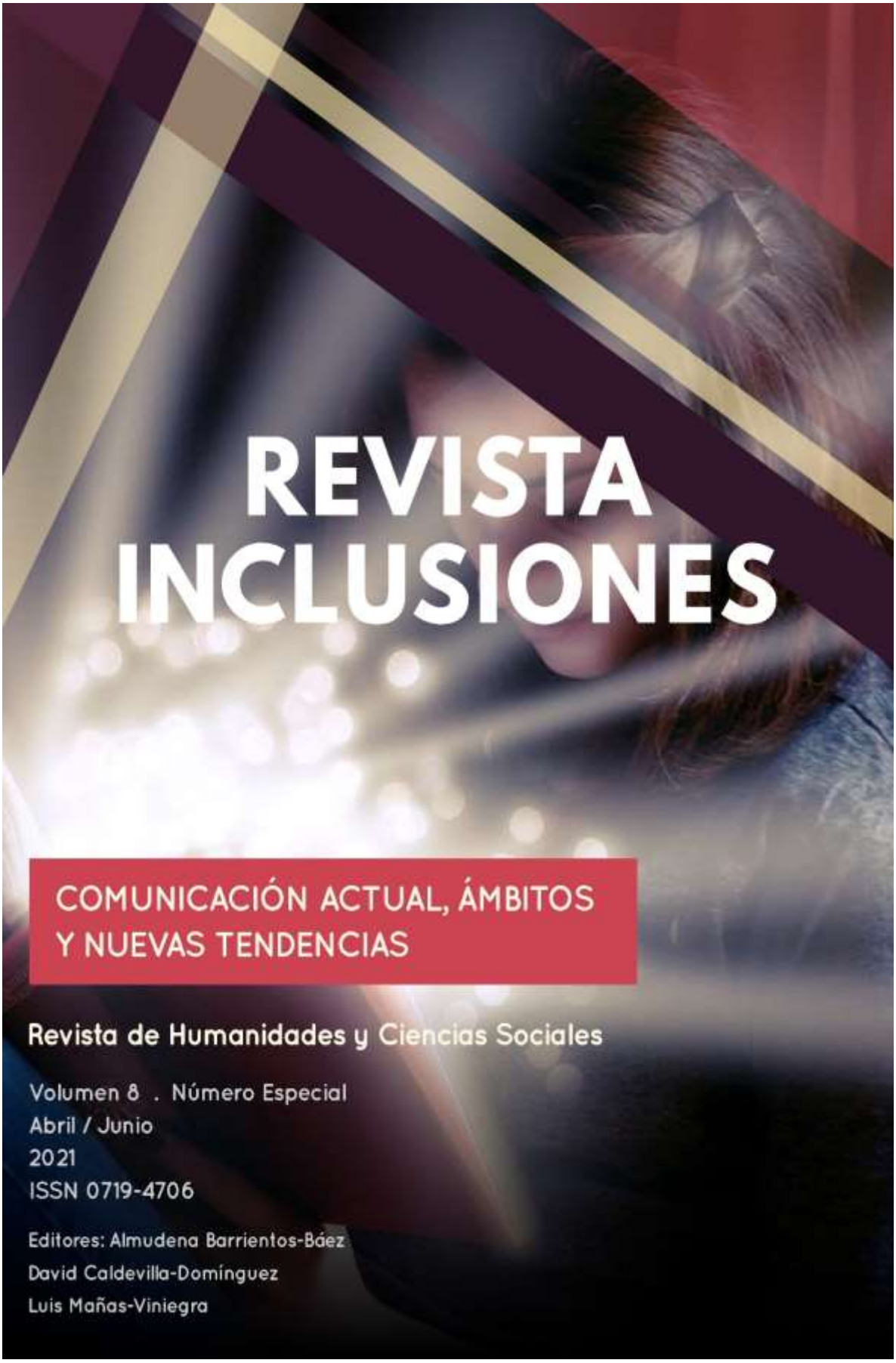

REVISTA INCLUSIONES

COMUNICACIÓN ACTUAL, ÁMBITOS Y NUEVAS TENDENCIAS

Revista de Humanidades y Ciencias Sociales

Volumen 8 . Número Especial
Abril / Junio
2021
ISSN 0719-4706

Editores: Almudena Barrientos-Báez
David Caldevilla-Domínguez
Luis Mañas-Viniegra

REVISTA INCLUSIONES M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

CUERPO DIRECTIVO

Director
Dr. Juan Guillermo Mansilla Sepúlveda
Universidad Católica de Temuco, Chile

Editor
Dr. Alex Véliz Burgos
Obu-Chile, Chile

Editores Científicos
Dr. Luiz Alberto David Araujo
Pontificia Universidade Católica de Sao Paulo, Brasil
Drdo. Mario Lagomarsino Montoya
Universidad de Valparaíso, Chile
Universidad Adventista de Chile, Chile

Editor Europa del Este
Dr. Aleksandar Ivanov Katrandzhiev
Universidad Suroeste "Neofit Rilski", Bulgaria

Soporte Técnico
Lic. Rodrigo Arenas López
Obu-Chulr, Chile

Cuerpo Asistente

Traductora: Inglés
Lic. Pauline Corthorn Escudero
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Portada
Lic. Graciela Pantigoso de Los Santos
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Carolina Aroca Toloza
Universidad de Chile, Chile

Dr. Jaime Bassa Mercado
Universidad de Valparaíso, Chile

Dra. Heloísa Bellotto
Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dra. Nidia Burgos
Universidad Nacional del Sur, Argentina

Mg. María Eugenia Campos
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Francisco José Francisco Carrera
Universidad de Valladolid, España

Mg. Keri González
Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

Dr. Pablo Guadarrama González
Universidad Central de Las Villas, Cuba

Mg. Amelia Herrera Lavanchy
Universidad de La Serena, Chile

Mg. Cecilia Jofré Muñoz
Universidad San Sebastián, Chile

Mg. Mario Lagomarsino Montoya
Universidad Adventista de Chile, Chile

Dr. Claudio Llanos Reyes
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Dr. Werner Mackenbach
Universidad de Potsdam, Alemania
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Mg. Rocío del Pilar Martínez Marín
Universidad de Santander, Colombia

Ph. D. Natalia Milanesio
Universidad de Houston, Estados Unidos

Dra. Patricia Virginia Moggia Münchmeyer
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Ph. D. Maritza Montero
Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Eleonora Pencheva
Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Rosa María Regueiro Ferreira
Universidad de La Coruña, España

Mg. David Ruete Zúñiga
Universidad Nacional Andrés Bello, Chile

Dr. Andrés Saavedra Barahona
Universidad San Clemente de Ojrid de Sofía, Bulgaria

Dr. Efraín Sánchez Cabra
Academia Colombiana de Historia, Colombia

Dra. Mirka Seitz
Universidad del Salvador, Argentina

Ph. D. Stefan Todorov Kapralov
South West University, Bulgaria

REVISTA INCLUSIONES M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Comité Científico Internacional de Honor

Dr. Adolfo A. Abadía
Universidad ICESI, Colombia

Dr. Carlos Antonio Aguirre Rojas
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Martino Contu
Universidad de Sassari, Italia

Dr. Luiz Alberto David Araujo
Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo, Brasil

Dra. Patricia Brogna
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Horacio Capel Sáez
Universidad de Barcelona, España

Dr. Javier Carreón Guillén
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Lancelot Cowie
Universidad West Indies, Trinidad y Tobago

Dra. Isabel Cruz Ovalle de Amenabar
Universidad de Los Andes, Chile

Dr. Rodolfo Cruz Vadillo
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México

Dr. Adolfo Omar Cueto
Universidad Nacional de Cuyo, Argentina

Dr. Miguel Ángel de Marco
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Emma de Ramón Acevedo
Universidad de Chile, Chile

Dr. Gerardo Echeita Sarrionandia
Universidad Autónoma de Madrid, España

Dr. Antonio Hermosa Andújar
Universidad de Sevilla, España

Dra. Patricia Galeana
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dra. Manuela Garau
Centro Studi Sea, Italia

Dr. Carlo Ginzburg Ginzburg
Scuola Normale Superiore de Pisa, Italia
Universidad de California Los Ángeles, Estados Unidos

Dr. Francisco Luis Girardo Gutiérrez
Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

José Manuel González Freire
Universidad de Colima, México

Dra. Antonia Heredia Herrera
Universidad Internacional de Andalucía, España

Dr. Eduardo Gomes Onofre
Universidade Estadual da Paraíba, Brasil

+ Dr. Miguel León-Portilla
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Miguel Ángel Mateo Saura
Instituto de Estudios Albacetenses "Don Juan Manuel", España

Dr. Carlos Tulio da Silva Medeiros
Diálogos em MERCOSUR, Brasil

+ Dr. Álvaro Márquez-Fernández
Universidad del Zulia, Venezuela

Dr. Oscar Ortega Arango
Universidad Autónoma de Yucatán, México

Dr. Antonio-Carlos Pereira Menaut
Universidad Santiago de Compostela, España

Dr. José Sergio Puig Espinosa
Dilemas Contemporáneos, México

Dra. Francesca Randazzo
Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Honduras

Dra. Yolando Ricardo
Universidad de La Habana, Cuba

Dr. Manuel Alves da Rocha
Universidade Católica de Angola Angola

Mg. Arnaldo Rodríguez Espinoza
Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

REVISTA INCLUSIONES M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Dr. Miguel Rojas Mix
Coordinador la Cumbre de Rectores Universidades Estatales América Latina y el Caribe

Dr. Luis Alberto Romero
CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Maura de la Caridad Salabarría Roig
Dilemas Contemporáneos, México

Dr. Adalberto Santana Hernández
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Juan Antonio Seda
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Saulo Cesar Paulino e Silva
Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dr. Miguel Ángel Verdugo Alonso
Universidad de Salamanca, España

Dr. Josep Vives Rego
Universidad de Barcelona, España

Dr. Eugenio Raúl Zaffaroni
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Blanca Estela Zardel Jacobo
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Comité Científico Internacional

Mg. Paola Aceituno
Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile

Ph. D. María José Aguilar Idañez
Universidad Castilla-La Mancha, España

Dra. Elian Araujo
Universidad de Mackenzie, Brasil

Mg. Rumyana Atanasova Popova
Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Ana Bénard da Costa
Instituto Universitario de Lisboa, Portugal
Centro de Estudios Africanos, Portugal

Dra. Alina Bestard Revilla
Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, Cuba

Dra. Noemí Brenta
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Ph. D. Juan R. Coca
Universidad de Valladolid, España

Dr. Antonio Colomer Vialdel
Universidad Politécnica de Valencia, España

Dr. Christian Daniel Cwik
Universidad de Colonia, Alemania

Dr. Eric de Léséulec
INS HEA, Francia

Dr. Andrés Di Masso Tarditti
Universidad de Barcelona, España

Ph. D. Mauricio Dimant
Universidad Hebrea de Jerusalén, Israel

Dr. Jorge Enrique Elías Caro
Universidad de Magdalena, Colombia

Dra. Claudia Lorena Fonseca
Universidad Federal de Pelotas, Brasil

Dra. Ada Gallegos Ruiz Conejo
Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

Dra. Carmen González y González de Mesa
Universidad de Oviedo, España

Ph. D. Valentin Kitanov
Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Mg. Luis Oporto Ordóñez
Universidad Mayor San Andrés, Bolivia

Dr. Patricio Quiroga
Universidad de Valparaíso, Chile

Dr. Gino Ríos Patio
Universidad de San Martín de Porres, Perú

Dr. Carlos Manuel Rodríguez Arrechavaleta
Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

Dra. Vivian Romeu
Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

Dra. María Laura Salinas
Universidad Nacional del Nordeste, Argentina

REVISTA INCLUSIONES M.R.

REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Dr. Stefano Santasilia
Universidad della Calabria, Italia

Mg. Silvia Laura Vargas López
Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

Dra. Jaqueline Vassallo
Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Dr. Evandro Viera Ouriques
Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil

Dra. María Luisa Zagalaz Sánchez
Universidad de Jaén, España

Dra. Maja Zawierzeniec
Universidad Wszechnica Polska, Polonia

Indización, Repositorios Académicos/Universitarios y Bases de Datos Académicas

Revista Inclusiones, se encuentra indizada en:

CATÁLOGO

BIBLIOTECA UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

REVISTA INCLUSIONES M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

ISSN 0719-4706 - Volumen 8 / Número Especial / Abril – Junio 2021 pp. 535-552

EL POSTHUMANISMO EN LAS SALAS DE CINE

POSTHUMANIMO IN THE CINEMA SHOW

Dr. Agustín Linares Pedrero
Universidad de Málaga, España
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7071-4127
pedrero@uma.es

Fecha de Recepción: 03 de enero de 2021 – **Fecha Revisión**: 21 de enero de 2021

Fecha de Aceptación: 10 de febrero de 2021 – **Fecha de Publicación**: 01 de abril de 2021

Resumen

El objetivo del presente trabajo es realizar un exhaustivo escrutinio para conseguir exponer al menos diez películas donde aparezca el *posthumanismo* como concepto, justificando cual lo hace con mayor o menor profundidad y acierto. También mostraremos los diferentes puntos posthumanistas en cada una de ellas y por tanto, como se exponen algunos temas. Las conclusiones derivadas del estudio indican cuál es la visión del cine a partir de las nuevas formas de representación. Algunos *films*, de gran calado en el siglo XX, han perdido su correlación con la realidad, mientras que otras han demostrado ser algo proféticas. Evidenciando la capacidad expresiva de la ciencia ficción como principal género que consigue exorcizar los miedos de la humanidad respecto al futuro, la moralidad o la ética.

Palabras Claves

Arte – Cine – Tecnología – Filosofía – Posthumanismo

Abstract

The aim of this work is to carry out a scrutiny to expose at least ten films where posthumanism appears as a concept, with more or less depth or success. We will also show the different posthumanist points in each one of them and in what way some the themes are exposed. The conclusions derived from the study indicate the vision of cinema based on certain works made by the film industry and exhibited in cinemas. Some of the films are very substantials in the 20th century, they have lost their correlation with reality, while others have proven to be prophetic. It becomes evident then, that the expressive capacity of this genre (sci-fi cinema) manages to exorcise the fears of humanity when facing the future, morality or ethics.

Keywords

Art – Cinema – Technology – Philosofy – Posthumanism

Para Citar este Artículo:

Linares Pedrero, Agustín. El posthumanismo en las salas de cine. Revista Inclusiones Vol: 8 num Especial (2021): 535-552.

Licencia Creative Commons Atributtion Nom-Comercial 3.0 Unported
(CC BY-NC 3.0)
Licencia Internacional

Introducción

Si establecemos que existe una relación de vasos comunicantes entre el arte y la tecnología, y como señala Molinari, las conexiones entre obra de arte y técnica pueden observarse desde el mismo inicio de la historia humana, pues el paso del homínido al sapiens fue posible por la interacción de un conjunto de hechos, entre los cuales se encuentra: "la técnica como capacidad de fabricar herramientas, pero también el lenguaje y la organización social para actividades como la caza y la defensa, que constituyeron un universo simbólico que guiaba a ese ser vivo en la comprensión y en la modificación de la naturaleza."[1]

No es, por tanto, nuestra intención mostrar una interpretación demasiado positivista de la técnica /tecnología, aunque sí deseamos mostrar su importancia.

Como McLuhan[2] nos cuenta, el arte y la obra de arte son al fin y al cabo tecnologías, es más, si para él las tecnologías son extensiones –aumentos– de nuestros cuerpos y de nuestros sentidos, entonces podemos deducir de estas afirmaciones, que el arte es inherente a la acción del hombre, es inseparable, de lo humano y de su piel. Sumado a esto, cabe reseñar que para McLuhan la función del artista consiste en encontrar los códigos y los canales para generar una imagen cognitiva capaz de intrigar, alterar y aguijonear al espectador para despertarlo, para hacerlo consciente. Pero claro esos códigos y canales responden a una sociedad dada y a una tecnología de representación, la cual será establecida por el artista para generar un tipo de incidencia determinada. Entonces según hemos visto, podríamos afirmar, que el arte y la técnica –y por ende la tecnología– mantienen una íntima relación.

A continuación, presentamos una cita de Korte y Faulstich para reforzar la importancia del cine como uno de los productos de éxito de la revolución industrial, consumida por la sociedad.

> "Seguramente pocos adelantos técnicos del siglo XIX, tan rico en innovaciones que hicieron época, pueden ostentar tan profundas consecuencias para la cultura y el arte subsecuentes, y para la comprensión humana del mundo en general, como la invención de la , fotografía viviente". […]
>
> El cine y la cultura cinematográfica a la que dio origen son características de las revoluciones tecnológicas y sociales del s. XIX en dos formas: como producto industrial altamente desarrollado, el cine es, por un lado, consecuencia de los avances técnicos de la época, pero, por otro, para poder ser comercializado como mercancía y resultar eficaz como medio masivo de comunicación, debía estar disponible para un público interesado y con necesidades similares lo más amplio posible. Este requisito se cumplió, a más tardar, a finales del s. XIX, como consecuencia de la industrialización, el éxodo y la inmigración […]"[3]

[1] Carlos A. J. Molinari, El arte en la era de la máquina. Conexiones entre tecnología y obras de arte pictórico. 1900-1950 (Buenos Aires: Teseo, 2011), 15.
[2] Marshall McLuhan, Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. (Barcelona: Paidós, 1996).
[3] Helmut Korte y Werner Faulstich, El cine entre 1895 y 1924: Una Visión General. Cien Años De Cine: Desde los orígenes hasta su establecimiento como medio (Madrid: Siglo XXI, 1997), 13.

Pero a finales del s. XIX las salas de cine no eran lo que son ahora. Aludiendo a C. Atanes[4] la mayoría de las veces, el cine era una suerte de teatro escénico, donde magos y prestidigitadores utilizaban el cinematógrafo como materializador de objetos y quimeras imposibles, como los que realizó Georges Méliès. La tecnología del cine debía refinarse y la técnica consiguió incorporar el audio, el lenguaje cinematográfico –montaje, grabación, postproducción, etc.–, el color, incluso el 3D, pero el hecho definitivo que hizo redondear este *apparatus* fue configurar las salas en lugares bien definidos como soporte de exhibición: optimizando la atención del público con respecto al film –producto artístico– previamente grabado y producido; con cómodas butacas; sonido claro y alto; y gran oscuridad, haciendo de las salas de cine un ambiente inmersivo.

Una vez hemos descrito el cine como un arte altamente tecnificado –al cual le costo más de medio siglo redondear sus características óptimas– continuaremos hablando de la comunicación y del comienzo de los albores de la humanidad y su necesidad ritualista.

Cuando la humanidad sobrevivía en las cavernas, utilizaban estas como soporte de comunicación, ya sea un conocimiento religioso, un contenido cultural-educativo, o simplemente como entretenimiento, quizás no lo sepamos nunca, pero en cualquiera de los casos si parece ser un ritual de la comunidad, donde el chamán –o lo que fuera– se reunía con su público para escenificarles en la oscuridad de la cueva, una información que creía necesaria transmitir, y lo realizaba mediante toda la tecnología que estuviese en su mano[5]: unos pigmentos molidos y extraídos de la naturaleza, un hueso ahuecado para soplar los pigmentos, una grasa como aglutinante, unas pequeñas llamas tintineantes –lamparillas– hechas con grasa de tuétano para evitar el humo y el hollín, y que junto a la acústica de la cueva el chamán terminaba consiguiendo un efecto muy determinado y efectivo.

Algo realmente semejante sucede en la actualidad, cuando los ciudadanos nos reunimos en la oscuridad de las salas de cine ante el parpadeo hipnótico de 25 fotogramas por segundo. Allí vamos a adquirir la información que un director de cine quiere trasmitirnos, ya sean casos emocionales como documentales, e igualmente que él chamán, lo realiza con la tecnología más eficaz de su tiempo, mediante cámaras sofisticadas, postproducción 3D y sonido THX.

Ambos actos son semejantes, la diferencia estriba en la complejidad de las herramientas y en la complejidad cultural de los códigos e iconos, pero sigue siendo parte de una acción ritualista para mover la imaginación y cohesionar los códigos de la tribu. En definitiva, comunicar cautivando los sentidos, en un soporte escénico.

Respecto al posthumanismo, cuando lo nombramos lo hacemos en un sentido amplio: filosófico, social, cultural y biológico. Es muy posible que lo primero que venga a la mente al pensar en “posthumano” o en la posibilidad de una “sociedad posthumana” sea un mundo que ha dejado atrás al ser humano. Después de todo “post” significa “después de”. Siendo en gran parte verdad, el término es históricamente más complejo. Siguiendo a la filósofa Francesca Ferrando[6] podemos identificar al menos siete significados.

[4] Carlos Atanes, Los trabajos del director. En la cocina del cine (muy) independiente (Madrid: CreateSpace, 2007), 221.

[5] Lucía Esperanza Doral Chapado, "Los métodos De iluminación Durante El Paleolitico En La península ibérica", Boletín De Arqueología Experimental, num 13 (2019): 103-114. https://doi.org/10.15366/baexuam.

[6] Francesca Ferrando, “Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms differences and relations”, Existenz Vol: 8 num 2 (2013): 26-32.

El primero, sería la tendencia antihumanista, donde se englobarían todas las teorías críticas con el humanismo tradicional y sus ideas sobre la condición humana; su segunda acepción ser refiere a la cultura posthumanista, una rama de la teoría cultural crítica con las asunciones fundacionales del humanismo y su legado. Cuestiones históricas cómo la "naturaleza humana" y otras nociones típicas de la subjetividad y la personificación humanas; en tercer lugar, tenemos el posthumanismo filosófico, el enfoque filosófico con el cual delimitamos el posthumanismo cultural, las implicaciones éticas de expandir su círculo moral y sus asunciones subjetivas más allá de la especie humana; en cuarto lugar encontramos la condición posthumanista, la deconstrucción de la condición humana por medio de teorías críticas; en quinto lugar, el posthumanismo transhumano, la ideología transhumanista que busca desarrollar y hacer viables tecnologías que eliminen el envejecimiento, den la inmortalidad y engrandezcan al ser humano intelectual, física y psicológicamente, con el objetivo de convertirnos en "posthumanos del futuro"; la sexta aproximación es la dominación de una IA (Inteligencia Artificial), una variante transhumanista donde la humanidad no es mejorada, sino reemplazada por inteligencias artificiales.; por último, tenemos la extinción humana voluntaria, que entiende un futuro "posthumano " en su visión más radical, sin seres humanos.

Este orden de presentación también es históricamente cronológico, las primeras apariciones del posthumanismo son ideas y movimientos culturales y filosóficos contrarios a los planteamientos humanistas, especialmente a los que tienen su origen en el humanismo renacentista europeo.

El transhumanismo a veces acompaña al posthumanismo, pero no están directamente relacionados en su desarrollo. Cómo bien destaca Ferrando, para el transhumanismo la mejora del ser humano es un deber, mientras que el posthumanismo es, ante todo, una reflexión crítica sobre el modo que tenemos de entender la relación con nosotros mismos y con el mundo cómo especie, lo que abarca filosofía, cultura, principios morales, capacidades, formas de expresión e incluso nuestras clasificaciones científicas[7]. Sin embargo, es cierto que, al ser por definición, un movimiento que va "más allá del humanismo", los últimos avances en la tecnología han acercado mucho más estas dos posiciones.

Si queremos resumir, podemos describir al posthumano como un ser de raíces humanas, capaz de escapar de los límites impuestos por la naturaleza —sobre todo referido al des-confinamiento de un cerebro como hoy día lo conocemos—, que conserva características de homo sapiens tras lograr sobrevivir al proceso de cambio en su nuevo estado.

Objetivos

El objetivo general de este estudio es comprobar como el cine trata el tema del posthumanismo y cómo este tratamiento se refleja en las representaciones socioculturales del mismo. Los objetivos particulares serán: recabar al menos diez ejemplos para analizar; extraer el nivel de compromiso que tienen dichos ejemplos con la disciplina del cine; extraer elementos comunes y posibles divergencias; y también obtener una reflexión general respecto al tratamiento del posthumanismo en el cine exhibido en salas.

[7] Francesca Ferrando, "Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism…

Método

Aunque podríamos decir que este texto es un estudio de revisión, y por tanto no sería necesario aplicar la clásica estructura –hipótesis, metodología, resultados– creemos adecuado aplicar una metodología cualitativa donde se estudiarán diferentes cualidades de cada elemento.

Para cada film analizado describiremos: la situación del protagonista y su motivación, el género y subgénero cinematográfico, y el aspecto posthumanista que se desarrolla. Además, analizaremos cada caso exponiendo las características más relevantes, si las hubiere, así como las tendencias generales que se puedan adscribir. En las conclusiones, también se realizará un análisis crítico, que servirá de validación de las proposiciones iniciales.

A modo de acotación, nos ceñiremos a films que se hayan estrenado en una sala de cine, de los que escogeremos diez casos que hayan sido ejemplos notables a lo largo de la historia, para prestar atención a los cambios en los enfoques defendidos por cada film y su repercusión sociocultural.

Resultados

Cabe decir, que la labor de escrutinio ha sido ardua pues son escasos los ejemplos donde se toca el tema estrictamente posthumanista —acorde a la definición ya expuesta, rechazando otros elementos que provocan confusión, como la inteligencia artificial o la vida extraterrestre. En las conclusiones expondremos también los elementos en común y la importancia que supone, en general, el compromiso del film con la idea del posthumanismo o si es una mera excusa para tratar otros temas. A continuación, exponemos los títulos de los films y su examen: del protagonista posthumano, género, subgénero, tipo de tecnología posthumana y tipo de enseñanza vertida por el film.

¡Alerta spoiler!

1.- Metrópolis (1927), dirigida por Fritz Lang.[8]

La trama principal de Metrópolis es ante todo política. El *posthumanismo* aparece como parte del desarrollo de la subtrama donde Rotwan, el paradigma de científico loco, ha construido un robot el cual contiene el espíritu de su amante fallecida, llamada Hel, para seguir compartiendo la vida con ella. Pero no sale bien, y realmente no es ella, sino un ser sometido a la voluntad de su creador. Aquí, Lang explora la posibilidad de crear un robot —un ser viviente artificial— que puede ser rellenado con un ser humano y recubierto con la apariencia de otro, transgrediendo los límites de lo “humanamente posible”.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Futuro distópico. El aspecto posthumanista se centra en el intento por resucitar o mantener vivo a un humano por medio de la “magia” y la técnica. El uso mágico de la ciencia es algo que se repetirá en el cine, donde por apelar a una tecnología totalmente inexistente, su representación futurista es muy fantasiosa y poco precisa. El tono del director es negativo, enmarcando la creación de androide y el desarrollo de su historia en la tragedia y la desgracia. La historia tiene un carácter moralizante que

[8] Von Thea Harbou. Metropolis, dir. Por Fritz Lang (1927; Munich, Alemania: UFA, Foundation (Wiesbaden) y Transit Film GmbH, 2010), DVD.

subyace al mensaje de que no se debe jugar con la tecnología para manipular a las personas.

2.- *The time machine* (1960), dirigida por George Pal.[9]

En un viaje al futuro existen dos tipos de humanos, unos parecidos estéticamente a la humanidad actual, pero sometidos a otros los cuales dominan el mundo, pero que su aspecto físico poco tiene que ver con el hombre contemporáneo. Estos últimos, llamados Morlocks, Quienes viven bajo tierra y utilizan como ganado a bellos y jóvenes de aspecto humanos.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Futuro distópico. El aspecto posthumanista está el cambio físico natural evolutivo en otro ser. Tiene un carácter estetizante puesto que muestra las correctas facultades humanas proporcionalmente a los cánones de belleza del s. XX: a peor belleza, más bajos instintos y degradación intelectual. Una especie de recuperación moderna del concepto clásico de Belleza platónico.

3.- 2001: Una Odisea del espacio (1968), dirigida por Stanley Kubrik.[10]

En el transcurso de un viaje espacial para investigar un extraño monolito, la tripulación encargada de la misión es saboteada por la inteligencia artificial de su propia nave y solo el astronauta Dave Bowman logra sobrevivir. En un giro inesperado, toma el control sobre su vida un grupo seres muy evolucionados, sin apariencia física en pantalla, pero que manifiestan un control casi total sobre las dimensiones espacio-temporales.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Futuro distópico. El posthumanismo aparece con la metamorfosis biológica de Bowman —provocada por las entidades superiores— en un ser bello y biológicamente avanzado, capaz de viajar por el universo por sí mismo. El film tiene un carácter espiritual, conciliador y optimista con la tecnología, no falto de advertencias ante la inteligencia computacional.

4.- Akira (1988), dirigida por Katsuhiro Otomo.[11]

Película compleja, con multitud de narrativas paralelas que se van solapando. Uno de los protagonistas, Tetsuo, tiene una genética predispuesta a la evolución, pero mediante la manipulación taimada en laboratorio comienza a desarrollar poderes telequinéticos. Sin embargo, conforme crecen sus poderes también lo hace su evolución, la cual va en progresión exponencial y no puede controlarse: la carne, lo físico, no puede contener el contenido y se desborda. Akira, —el experimento anterior que provocó la destrucción de Tokio—es resucitado para controlar la inercia destructiva de Tetsuo. Finalmente, ese poder mental es capaz de transcender la carne y continuar viviendo en un plano espiritual, marcando el sentido posthumanista en este film, que apunta las posibilidades de la técnica para crear seres que sigan vivos una vez han descarnado.

[9] Herbert George Wells, The Time Machine, dir. por George Pal. (1960; USA: George Pal Productions y Galaxy Films Inc, Beyond Vision, Cult Classic, 1996), VHS.

[10] Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke 2001: A Space Odyssey, dir. por Stanley Kubrick (1968; UK/USA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions, 1998), DVD.

[11] Katsuhiro Otomo. Akira. 1988; Japón: Akira Committee Company Ltd., Akira Studio, TMS Entertainment, Kôdansha, Mainichi Broadcasting System (MBS), Bandai Co., Ltd., Hakuhodo Incorporated, Toho Company Ltd., Laserdisc Corporation, Sumitomo Corporation, Tokyo Movie Shinsha Co., Ltd., 1992, Laserdisc.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Futuro distópico con mezcla de ciberpunk tecnológico. Tiene un carácter de advertencia: el abuso de la experimentación puede llevar a consecuencias insospechadas, con diversas y profundas reflexiones sobre el impacto emocional, psicológico, moral, social y cultural. Respecto a un final no deseado o descontrolado, se alinea con las ideas de Furnari, M. G. (2006) en los aspectos más catastróficos.

5.- El cortador de césped (1992), dirigida por Brett Leonard.[12]

Mediante realidad virtual y drogas un jardinero es hiper-estimulado, transcendiendo su humanidad y abandonando el mundo material/real por el virtual en internet. Lo que comienza como una buena acción del Dr. Lawrence, estimulando la inteligencia del coprotagonista Jobe Smith —disminuido psíquico—, termina en una pesadilla cuando realiza experimentación sin rigurosos controles. Su inteligencia aumenta, junto con el consumo de drogas, provocando una transformación en Jobe —el cortador de césped— en una persona realmente brillante y con poderes mentales sobre la materia, pero también muy agresiva y frustrada. Lawrence se percata de su agresividad y de sus intenciones de descarnar y volcarse en la red e intenta impedirlo.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Ciberpunk tecno-científico. El posthumanismo de este film se presenta mediante tecnologías de la información, con el volcando de la mente en datos. Su enfoque es disuasorio, advirtiendo de los peligros del uso incontrolado de tecnología experimental.

6.- *Ghost in the Shell* (1995), dirigida por Mamoru Oshii.[13]

Se nos presenta una sociedad donde la tecnología ha penetrado fuertemente, también dentro de los cuerpos de la mayoría de ciudadanos a modo de implantes cibernéticos. Las personas que se dedican a la seguridad, como lo son militares y policías, tienen aún mayor tecnificación. La protagonista es la sargento Kusanagi, cuyo cuerpo es completamente cibernético —incluso su cerebro, esto la hace única—, y por sus altas capacidades comanda el grupo de investigación y acción más importante. Kusanagi, que es una posthumana, se enfrenta a un virus informático dotado de inteligencia artificial capaz de hackear los implantes de los ciudadanos e incluso poseer robots. Pronto se rebela que la intención de este virus es llegar físicamente hasta Kusanagi para fundir sus mentes en una.

Género: cinematográfico ciencia-ficción y subgénero ciberpunk tecno-científico. La idea posthumanista está presente en todo el film. Probablemente sea el film de esta lista que mejor refleja la idea de una sociedad posthumana normalizada. El avance técnico en robótica no se rechaza en sus términos, ni se da por sentado que sea negativo, sino que el punto de discusión está en la identidad del ser posthumano. Son muchas sus reflexiones en torno al posthumanismo que genera, como la reproducción, la identidad, la imagen física, pero sobretodo, la idea de continuar con la vida después de la muerte en un cuerpo mecánico, con el volcado cerebral. Su función general es exorcizar el futuro, poniendo

[12] Stephen King, The Lawnmower Man, dir. por Lleonard Brett (1992; USA: Allied Vision Lane Pringle Productions, Fuji Eight Company Ltd., 1992), DVD.
[13] Masamune Shirow, Ghost in the Shell, dir. por Mamoru Oshii. (1988; Japón: Kōdansha, Bandai Visual, Manga Entertainment y Production I.G., 1995), DVD.

precaución y el foco sobre los avances en robótica. Es el film que, a pesar del año que se creó, más acorde está con las ideas posthumanistas reales y los estudios actuales. El sociólogo Nikolas Rose ya nos advertía a ese respecto: el posthumanismo no puede llegar de un día para otro, porque los avances tecnológicos siempre son asimilados por su uso poco a poco: la biotecnología ya nos está cambiando, y los grandes cambios llegarán de la mano de nuevas políticas y modos de vida que crearan un nuevo presente (2001).

7.- A.I. Inteligencia Artificial (2001), dirigida por Steven Spielberg[14]

El protagonista, David, es un niño-robot con la inteligencia artificial más evolucionada, marcada por el amor y el deseo de ser amado (en sentido no sexual). En contra de su voluntad es separado de su madre humana y comienza un periplo para convertirse en un humano de carne, pero termina confinado en el fondo del mar. Después de miles de años, es despertado por unos seres posthumanos, debemos suponer que son herederos de los humanos que evolucionaron en robots emocionales e inteligentes que terminaron volviéndose más humanos —entre comillas— que los humanos originales en el sentido que propone Rosi Braidotti (2015), expresando todo lo "positivamente humano" (amor, empatía, tolerancia, etc.) y eliminando o disminuyendo mucho más lo "negativamente humano" (odio, celos, crueldad, etc.).

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Ficción tecno-científica, ciberpunk. Aquí el tema posthumanista se trata tangencialmente, solo al final mediante unas entidades en actitud arqueológica y de gran sensibilidad, dando a entender que los robots han ido evolucionando tanto que son de una increíble capacidad técnica y una humanidad exquisita.

8.- Electroma (2006), dirigida por Thomas Bangalter y Guy-Manuel De Homem-Christo.[15]

La sociedad entera está integrada por androides posthumanos en actitudes sociales idénticas a los humanos en la actualidad. No queda ningún humano, pero una pareja de robots con sentimientos elaborados y una fuerte nostalgia deciden hacerse una operación estética para tener apariencia humana. Sin embargo, su maquillaje pronto se derrumba, e incapaces de soportar su realidad deciden aislarse y suicidarse.

Género: ciencia-ficción, subgénero: futuro distópico y ciberpunk tecnológico. El sentido posthumanista viene dado por unos androides continuistas con la civilización occidental en una humanidad extinta. Los androides aspiran a ser humanos, pero solo pueden alcanzar un extraño compuesto posthumano que no logran mantener completo en el sentido que anhelan. El film tiene un tono poético-dramático, y una moraleja con advertencia a la humanidad por sus posibilidades de autodestrucción.

9.- *Transcendence* (2014), dirigida por Wally Pfister.[16]

El Dr. Will Caster es un investigador de inteligencia artificial que trabaja para crear una máquina que posea consciencia colectiva y autosuficiente. Al estar moribundo termina

[14] Brian Aldiss y Ian Watson, A.I. Artificial Intelligence, dir. por Steven Spilberg (2001; USA: Warner Bros., Dreamworks Pictures, Amblin Entertainment, 2001), DVD.
[15] Thomas Bangalter y Guy Manuel De Homem-Christo. Electroma, 2006; Cannes, Francia: Alterian, Daft Arts y Wild Bunch. 2007, DVD.
[16] Jack Paglen, Transcendence, dir. por Wally Pfister. (2014; USA: Alcon Entertainment, DMG Entertainment y Straight Up Films, 2014), DVD.

volcando su personalidad en el ordenador cómo escape, y logra transcender. Convertido ahora en un ser digital comienza a multiplicar sus capacidades exponencialmente. El objetivo de Caster es adquirir conocimiento sobre todo lo que se encuentra en el planeta Tierra con objetivos altruistas, cómo lograr curar enfermedades y hacer del mundo un lugar mejor donde vivir. Este uso de la tecnología cómo medio de mejora mundial está en la línea argumental ecológica de Braidotti y Bignall (2019).

Género: Ciencia-ficción, subgénero: Futuro distópico y ciberpunk tecnológico. En este film, el posthumanismo se explora a través de la digitalización de nuestra mente, consiguiendo superar la muerte. Está marcado por un fuerte optimismo tecnológico.

10.- Lucy (2014), dirigida por Luc Besson.[17]

Una mujer es toma por accidente una droga que consigue amplificar el uso porcentual cerebro de forma que la hace super-consciente. Por una progresiva sobredosis va adquiriendo nuevas capacidades extrahumanas exponencialmente en el tiempo, hasta llegar al cien por cien de uso del cerebro, que es cuando hace desaparecer su propio cuerpo para transcender como carácter posthumano.

Género: Ciencia-ficción, subgénero: ciberpunk tecnológico mediante ingeniería química. Tiene un carácter exorcizante, con especial atención al peligro de la experimentación química y cómo el cuerpo humano puede descontrolarse. Cierra, sin embargo, con un final optimista y conciliador. Todo el posthumanismo está condesada ahí, en el último cuarto del film. El resto del tiempo consiste en una coreografía de violencia y acción.

Discusión

Aquí y ahora en nuestra cotidianidad, vivimos en un mundo que todavía es profundamente humano, que no es ajeno a la transición hacia algo distinto. El posthumanismo, como señalamos en la definición, tiene su desarrollo más actual en las ideas antihumanistas y posmodernas, menos llamativas que su reflejo en la ciencia-ficción. El “comportamiento inhumano”, “hacer un mundo más humano” o las organizaciones “humanitarias”, son usos cotidianos que hacemos de este concepto, y la mayoría de nosotros rara vez ha pensado que había algo erróneo en “lo humano”. Podríamos simplemente decir que inhumano y humano se usan para diferenciar un comportamiento intolerable y uno deseable hacia los demás, pero estamos invocando unas ideas culturales con raíces muy antiguas e implicaciones complejas. Su comienzo oficial se sitúa en el Renacimiento, donde el hombre empezó a ser considerado el centro de su propia existencia, y el humano empezó a ser medida de la realidad. Los primeros no-humanos no fueron robots o inteligencias artificiales, sino animales salvajes, ex-convictos, curtidores o sepultureros. Convivían con los espíritus, los demonios y otros monstruos, manchados por el mal o el caos, causa de males y enfermedades. Los esclavos, el ganado, los animales guardianes y de compañía, las plantas o directamente la gente más pobre, han sido históricamente etiquetados cómo no-humanos para justificar al abuso al que eran sometidos. Las creencias religiosas apoyaron estas divisiones, considerando a estos no-humanos cómo carentes de alma, de favor divino o de salvación, como puede revela Chikara.[18]

[17] Luc Besson. Lucy. (2014; Canadá: EuropaCorp, TF1 Films Production, Grive Productions, Canal+, Ciné+, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Digital Factory, 2014), Blue-ray.
[18] Abe Chikara. Impurity and Death: A Japanese Perspective. (Parkland, USA: Universal Publishers, 2003).

La idea de que lo no-humano, lo inhumano, es monstruoso se ha mantenido con nosotros, y cuando abordamos el posthumanismo encontraremos tanto este rechazo con fundamentos muy vagos cómo una incertidumbre desalentadora. ¿Qué "perdemos" si dejamos atrás la humanidad? ¿Dejar de ser humanos significa dejar de tener emociones, o que seamos incapaces de ser empáticos, o que no podamos volver a entender el arte? Estos comportamientos pasados y estos miedos presentes son parte de una misma cosa, cómo muy acertadamente expone Arne Johan Vetlesen[19] en su libro sobre el posthumanismo. El humanismo trajo consigo una comprensión equivocada del mundo, antropocéntrica, y, por tanto, egoísta en sus propios términos y ciega a los errores que tienen que ver con ignorar el funcionamiento científico de la realidad frente a su interpretación sociológica. Puede que, sin ser totalmente conscientes de ello, construimos un modo de entender la realidad, la mente, la materia y la naturaleza que se ha vuelto contra nosotros en el presente, el llamado *Antropoceno* de Vetlesen. Por eso el existencialismo, el nihilismo y el posmodernismo han terminado —generalmente malentendidos— como parte del tono de un género cinematográfico que aborda el futuro. Por poner un ejemplo, la obra de Nietzche y su "superhombre" han contribuido a esta ominosidad gracias a más de una película que los utiliza inadecuadamente para justificar que un ser posthumano tendrá tendencia a convertirse en un monstruo —sirvan de ejemplo, Dark Vader, en *Star Wars*, los replicantes de *Blade Runner* o *Skynet* de *Terminator*—.[20]

Así que, sí, el posthumanismo está constituido por las corrientes de pensamiento que quieren superar el humanismo, pero no para destruirlo, sino para actualizarlo, como destila el ensayo de Braidotti[21]. Hablar de posthumanismo es decir que, algún día, una conciencia en un chip podría ser considerada una forma de vida respetable, pero también es decir que los esclavos no merecen ser tratados con respeto por ser humanos, como si ser aceptado dentro del "club de los humanos" implicase una carta de salvación social y cultural, sino porque todas las causas que la colocaban en un lugar "no-humano" no se sostienen. Foucault, en "Las palabras y las cosas"[22], contemplaba la posibilidad de que el "hombre", cómo «imagen particular de nosotros mismos» podría ser borrado, a lo que años después el teórico Ihab Hassan –de los primeros autores en usar la palabra posthumanism–[23] añadiría «que la forma humana —incluyendo el deseo humano y todas sus representaciones externas— puede estar cambiando radicalmente, y por lo tanto debe ser revisada». La especie humana se está transformando continuamente, acercándose a lo que Hassan llama «transhumanización de lo humano», a medida que nos hacemos conscientes de las nuevas posibilidades de evolución. Y sin importar a donde nos lleve o cómo reemplace lo que consideramos "humano", ocurrirá alterando «la imagen del hombre y el concepto de lo humano» al mismo tiempo[24].

Por lo tanto, la pérdida de la humanidad no respondería tanto a una pérdida del fondo, es decir, que aquellas aptitudes y comportamientos que consideramos deseables, sino del marco en el que nos encontramos. Al fin y al cabo, cómo señalan MacDonald, Hill

[19] Arne Johan Vetlesen, Cosmologies of the Anthropocene: Panpsychism, Animism, and the Limits of Posthumanism (Londres: Routledge, 2020). https://doi.org/10.4324/9780429060564

[20] Michael Hauskeller; Thomas D. Philbeck y Curtis Carbonell, eds., The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television. Nueva York, USA: Palgrave Macmillan, (2015): 48

[21] Rosi Braidotti, Lo posthumano (Barcelona: Gedisa, S.A., 2015).

[22] Michel Foucault. Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas (Buenos Aires: Siglo XXI S.A., 2010), 387.

[23] Ihab Hassan, "Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?" The Georgia Review. Georgia, USA, Vol: 31 num 4 (2010): 843.

[24] Ihab Hassan, "Prometheus as Performer…

y Sinclair en su libro[25], se trata de "deconstruir" el Antropoceno, y desde ese punto de vista puede que incluso las mismas ideas posthumanas fallen por ser demasiado humanas, conceptualmente. El problema de la representación está en el problema de la potencialidad: al establecer límites que realmente son "ficticios", algunos heredados de Descartes o incluso Aristóteles, sobre las posibilidades reales que podemos identificar hoy con nuestro conocimiento científico, creamos espacios socioculturales distópicos que crean una gran inquietud en las personas que lo habitan, como evidencia el ensayo anteriormente citado. Son estas contradicciones las que alimentan reacciones extraordinarias de rechazo a la medicina y la tecnología fuera de toda lógica, cómo los negacionistas de la COVID-19 en mitad de una pandemia mundial, que creen más correcto huir de toda recomendación médica y tomar remedios milagrosos, antes que asumir una vacuna o el marco referencial científico.

La barrera del entendimiento crea una separación entre lo que es real y lo que parece real. Es por eso que el ámbito del cine es clave en la comunicación persuasiva o en la adquisición de tendencias. Como señalan Hauskeller, Philbeck y Carbonell[26], se ha explorado tanto el cambio de paradigma en la narrativa del cine de masas y la cultura popular occidental, que podemos observar la evolución de la visión occidental del posthumanismo atendiendo a la historia del cine de ciencia-ficción. Esto es realizable puesto que la ciencia-ficción permite narraciones imaginarias que difícilmente son viables en el mundo que conocemos, pues suele llevar aparejada una transformación del escenario narrativo cotidiano, y esto es posible por la alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero realizado de un modo donde lo relatado es aceptable —por el espectador— como especulación racional. De hecho, Francesca Ferrando también toma el cine para ilustrar algunas sus ideas, como es la discriminación genética[27].

Llegados aquí, plantearemos las tipologías de ciencia ficción, según Martínez y Mateu,[28] que serían la "*Space Opera*", es decir la aventura y la maravilla como historia épica; también tenemos una ciencia ficción más relacionada con el encuentro con el otro "*The other*", ya sean extraterrestres, monstruos, visitantes fantasmales o de otra dimensión; también está la ficción científica —ya sea biológica, tecnológica, genómica, etc.— más cercana a unas coordenadas ficticias, pero plausibles en un futuro, donde se ofrecen distintas visiones sobre un problema dado ante un escalón científico; y por último nosotros añadiríamos a estas tres, la apocalíptica-distópica, donde se narran realidades paralelas, alteradas o edulcoradas; y finalmente.

Conclusiones

Es innegable la influencia del cine sobre la sociedad, pero cabe destacar la repercusión social de "Metrópolis" sobre la sociedad de la época tanto como su gran

[25] Margaret MacDonald; Cher Hill y Nathalie Sinclair, "The Problem and Potencial of Representation: Beaing and Becoming" en Transforming Language and Literacy Education. New Materialism, Posthumanism and Onthoethics. K. Toohey, S. Smythe, D. Dagenais, y M. Forte., eds. (Londres: Routledge, 2020), 153-175. https://doi.org/10.4324/9780429491702

[26] Michael Hauskeller; Thomas D. Philbeck y Curtis Carbonell, eds., The Palgrave Handbook… 3.

[27] Francesca Ferrando. Philosophical Posthumanism. Theory in the New Humanities (London: Bloomsbury Academic, 2019), 137.

[28] Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu, "El espacio infinito de la ciencia–ficción" en Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción, eds. y coords. Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu, y Miguel Herrero Herrero (Alicante, España: Cinestesia, 2020), 8.

influencia en las películas de ciencia ficción posteriores y hasta la actualidad. De hecho fue el primer film considerado "Memoria del Mundo" por la Unesco, en obtener esta categoría, por su buena representación de toda la sociedad, y la profundidad de su contenido humano y social. De igual forma hemos de hacer mención de la repercusión mundial que tuvo el film "2001: Una Odisea del espacio", revolucionó la forma de hacer ciencia ficción en cine –incluso en lenguajes como la elipsis–, y llevó a la sociedad y a la cultura popular conceptos tecno-científicos como la inteligencia artificial, las *tablets*, el extraterrestre como deidad, y los viajes interplanetarios entre otros.

Lo primero que debemos hacer es revisar si hemos logrado nuestro objetivo. Sin duda, el cine y el posthumanismo han desarrollado una relación duradera en género de ciencia-ficción. Su imaginario forma parte del modo que tiene la cultura occidental de valorar la ciencia, la tecnología y sus posibilidades posthumanistas, especialmente del humanismo tecnológico. El otro aspecto, el humanismo sociológico o socio-filosófico tiende a ser más ignorado, aunque hemos podido destacar casos notables con gran éxito en taquilla. En cuanto a la estética, quizás sea el espacio más libre y variado de expresión que ha dado el género, dejándonos imágenes que han marcado el modo de pensar las posibilidades posthumanas entre generaciones. Y quizás eso mismo sea tan interesante cómo digno de atención y advertencia: las imágenes que el cine de ciencia-ficción nos proporciona no siempre son fieles a las posibilidades reales, y el éxito de una producción puede marcar el prejuicio de una generación. Por eso es igualmente alarmante el enfoque, con predilección por escenarios distópicos, postapocalípticos o con tintes tecnofóbicos en la mayoría de casos.

También cabe destacar la alta repercusión social de "Metrópolis" sobre la sociedad de la época tanto como su gran influencia en las películas de ciencia ficción posteriores y hasta la actualidad. De hecho fue el primer film considerado "Memoria del Mundo" por la Unesco, en obtener esta categoría, por su buena representación de toda la sociedad, y la profundidad de su contenido humano y social.

De igual forma hemos de hacer mención de la repercusión mundial que tuvo el film "2001: Una Odisea del espacio", revolucionó la forma de hacer ciencia ficción en cine –incluso en lenguajes como la elipsis–, y llevó a la sociedad y a la cultura popular conceptos tecno-científicos como la inteligencia artificial, las *tablets*, el extraterrestre como deidad, y los viajes interplanetarios entre otros.

Hay una nube de desesperanza o desesperación que ha establecido todo un canon en el género sobre el modo de construir una historia futura. El mayor miedo del siglo XX, según refleja la producción cinematográfica, es que perdamos nuestra inviolabilidad cómo individuos libres, que podamos ser secuestrados, cortados en trozos, programados y usados contra nuestra voluntad. Utilizados cómo objetos, esclavos de unos pocos o de las máquinas. Es un miedo legítimo, pero poco probable desde el punto tecno-científico actual. Cómo nombramos anteriormente, en los orígenes de lo "no humano", no es necesaria la tecnología para que la sociedad deje la puerta abierta a los abusos. Cómo hemos visto en estas producciones, el origen de estas conductas suele estar en el egoísmo y la falta de ética, pero ninguna de esas dos cosas sucede como consecuencia del progreso tecnológico. Cómo acertadamente señala Osborn, Blom, Quinton y Aguayo[29] en su

[29] Maia Osborn; Simone Blom; Helen Widdop Quinton y Claudio Aguayo. "De-imagining and Reinvigorating Learning with/in/as/for Community, Through Self, Other and Place" en Touchstones for Deterritorializing Socioecological Learning. The Anthropocene, Posthumanism and Common

aportación al *Touchstones for Deterritorializing Socioecological*, el desarrollo del individualismo humano, arropado por las circunstancias históricas, económicas y culturales del siglo XX, ha llevado a un desarrollo pobre y deficiente de las relaciones comunitarias. Es un error pensar que podemos solucionarlo volviendo a modos de vida comunitarias del pasado, porque el mundo es inevitablemente diferente, y utilizar la ciencia y la tecnología cómo cabeza de turco es otro fallo al diagnosticar el problema. La "deshumanización" que caracteriza la crítica a lo posthumano en el cine, es consecuencia de la disfuncionalidad de la comunidad humano-céntrica tradicional, y para poder evitar ese futuro apocalíptico será necesario explorar el potencial de nuevas formas de comunidad que tengan espacio para nuevas realidades. Y el proceso ya ha comenzado. Los movimientos culturales que vemos desarrollados en las comunidades digitales, cómo las interacciones de hipersensibilidad *millenial*, el avance social del ecologismo por la defensa del planeta o las luchas por los derechos de los animales, son reflejos de intentos de construir nuevos modos de comunidad utilizando nuevos medios, cómo las redes sociales o la viralidad del contenido multimedia en la red.

En ese sentido, gran parte del efecto de estos films depende de la formación académica de su público. Para las nuevas generaciones el tropo del mundo post-apocalíptico de ciencia-ficción que sufre por los seres *posthumanos*, siendo fácilmente reconocible e incluso disfrutados en la gran pantalla, han perdido su fuerza expresiva y su capacidad de atemorizar porque no conectan con la realidad vivida. Además, en muchos casos el terror surge de no haber comprendido las historias por completo. Los que aprendieron a temer a las inteligencias artificiales con HAL 9000 en "2001: Una odisea en el espacio", deberían recordar que en la obra original es reparado, reactivado, colabora estrechamente con Dave Bowman –el protagonista– y terminan fusionándose en la entidad Halman, que salva a la humanidad. Este film, especialmente famoso por el trabajo de Stanley Kubrick, tiene un lugar privilegiado en la ciencia-ficción, y su final es completamente distinto, críptico y hasta asfixiante. Pero el posthumano de Kubrick muestra un ser que ha dado un salto evolutivo, –igual que lo hizo el homínido con el uso de herramientas al convertirse en *sapiens sapiens*, e igual que sucederá cuando la humanidad conquiste el espacio–.

Por otro lado, es clara la evolución del imaginario posthumano en el cine de ciencia-ficción. La narrativa explora por contraste las problemáticas y los límites de lo entendemos por ser humano, e incluso su peso ontológico. Los miedos, las esperanzas y los anhelos que los directores y guionistas sienten por el presente y el futuro son exorcizados, en cierta medida, al expresarse cómo film. Por supuesto, no todas las decisiones son igualmente defendibles. Hemos visto cómo en Lucy se recurre a escenas altamente violentas, con mucha "pirotecnia", primando un efectismo propio del cine de acción no muy justificado, especialmente cuando su premisa es la híper-inteligencia de su protagonista hiper-evolucionada. ¿Cómo no pudo encontrar un modo mejor de resolver los problemas que pegando patadas y tiros? Y, por supuesto, es altamente problemático que todo el concepto de la híper-evolución se base en un consumo chocante de drogas desarrollada con ingeniería química. Además, la resolución final se aleja de la ciencia y se adentra en el misticismo sin dar explicaciones sólidas. Sumando las premisas científicas erróneas, dejan a la obra casi cómo una fantasía futurista camuflada.

Worlds as Creative Milieux. Editado por Amy Cutter-Mackenzie-Knowles; Alexander Lasczik Cutcher; Judith Wilks; Marianne Logan; Angela Turner y Wendy Boyd (Nueva York, USA: Palgrave Macmillan, 2020), 189-230. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12212-6_8

Especial mención merecen las obras de animación japonesa. La mayoría de las que abordan el posthumanismo lo hacen desde el subgénero *cyberpunk*, cómo es el caso de las dos que hemos incluido en nuestra lista. La premisa de este género es un futuro híper-tecnológico, pero no necesariamente post-apocalíptico. Las sociedades suelen tener más problemas sociales y emocionales que ambientales, por lo que su enfoque es mayoritariamente de desarrollo psicológico e identitario. Es interesante cómo ambas fueron muy famosas en su momento de estreno y han permanecido en la cultura popular, llegando a tener éxito en todo el mundo. Para algunos son cine de culto, obras inestimables que todo cinéfilo tendría que ver al menos una vez en su vida, y es innegable que han envejecido muy bien.

Centrándonos en la trama, la animación japonesa de este calibre no escatima en complejidad. En ambos casos se refleja la problemática por los rápidos cambios que la tecnología provoca en la sociedad, sin caer en imponer una moraleja que disuelva toda complejidad. Akira es una historia bastante pesimista, mientras que *Ghost in the shell* es más optimista. Esto se debe también a factores externos: Akira es, sobre todo, una crítica a la falta de bioética y respeto por la salud emocional. Pero su reflexión adquiere una doble lectura cuando sabemos las terribles condiciones en las que pueden llegar a trabajar los animadores japoneses. Los sueldos ínfimos, el desprecio por su salud emocional y física, la falta de sueño y el exceso de trabajo terminan con una alta incidencia de depresiones y hospitalizaciones para la mayoría, como nos indica Ristola en su ponencia[30]. En su caso, su animación se hizo sobre acetatos, antes de la mejora para el flujo de trabajo de los ordenadores, lo que dobló el esfuerzo. Es una dicotomía compleja, porque si el *film* tiene éxito la experiencia y la fama conseguidas pueden catapultar la carrera de los miembros de equipo y aumentar sus posibilidades de conseguir mejores contratos —lo que se utiliza para justificar el sacrificio y el abuso—, pero es médicamente conocido desde hace décadas cómo afectan gravemente a la salud, como sugieren Spurgeon, Harrington y Cooper[31]. *Ghost in the shell* parte de una problemática igualmente contemporáneo: el uso prioritariamente militar de los avances tecnológicos y los límites de la ética utilitarista que caracteriza al transhumanismo e impregna el posthumanismo: si la mejora es un “deber”, ¿dónde está límite con la libertad de decisión de cada individuo? Está claro que la semilla de los miedos futuros tiene su origen en los horrores presentes. Es admirable el uso armónico de todos los recursos disponibles para dar vida a estas producciones. Música, sonidos, silencios, estilo de animación y usos de los colores: Todo forma un lenguaje propio que hace posible crear realidades irrepetibles con otros medios. Situaciones de la mayor crudeza, conceptos profundos y reflexiones enrevesadas son expuestas sin tratar de censurarlas, pero embelleciendo su presentación de modo que podemos disfrutarlas sin abandonar la reflexión. Cómo hemos visto en nuestros dos ejemplos, el contenido estético se complementa con el contenido narrativo, creando una obra compacta y eficaz.

Por desgracia, también las obras de animación pueden excederse en su brutalidad visual o en el uso metafórico de su propio imaginario, lo que termina saturando al espectador e invalidando su capacidad para navegar el film. Esa es una de las razones por

[30] Jacqueline Ristola, Sweat, Blood, Ink and Tears: Exploitation of Labour in the Japanese Animation Industry. En M. Thomas (Presidencia). GLRC Graduate Student Symposium 2016. Simposio llevado a cabo en el congreso York University (Toronto, Canadá: York University, 2016). http://dx.doi.org/10.17613/M6481H

[31] Anne Spurgeon; Jesse Harrington y Cary L. Cooper, “Health and safety problems associated with long working hours: a review of the current position”, Occupational and Environmental Medicine Vol: 54 num 6 (1997): 367-375. http://dx.doi.org/10.1136/oem.54.6.367

las que las obras animadas de este perfil son amadas u odiadas por el público, que en algunos casos las clasifican cómo innecesariamente complejas. En los casos expuestos, generalmente parece haber cierto compromiso con los cambios técnicos revolucionarios que pueden afectar al individuo y por ende a la sociedad que lo rodea, pero también es cierto que algunos casos como “Akira”, “Ghost in the Shell”, o “2001” se hace de una forma más sería y profunda, donde el posthumanismo forma parte importante del *corpus* del *film* –aunque no sea explícitamente– invitando a la reflexión del espectador a pesar del barroquismo narrativo nada fácil de asimilar en un primer visionado. También se evidencia que la ciencia-ficción parece ser el género común más adecuado para este tipo de narraciones y el ciberpunk tecnológico el subgénero más utilizado. Las obras cinematográficas que tratan otros aspectos del posthumanismo que hemos señalado, quizás de un desarrollo más complejo, se encuentran en producciones independientes que rara vez llegan a tener éxito de masas. Y aunque en “Transcendence” y “Lucy” aborden el tema centralmente, se diluye en anécdotas y tópicos sociales, como producto diseñado para contentar a un público en busca de entretenimiento o que presuponen inmaduro filosóficamente. El concepto de posthumanismo suele venir a la mente de los creadores por una necesidad de vencer a la muerte mediante la tecnología como argumento, pero posthumanismo no es vencer a la muerte –aunque también– sino que debe integrar la idea de mantener la consciencia sin el cuerpo de carne que actualmente nos acoge, sin excluir la capacidad de morir, y no ha de confundirse con la idea de inmortalidad, aunque puede contemplase en algún caso determinado.

Bibliografía

Aldiss, Brian y Watson, Ian. A.I. Artificial Intelligence, dir. por Steven Spilberg (2001; USA: Warner Bros., Dreamworks Pictures, Amblin Entertainment, 2001). DVD.

Atanes, Carlos. Los trabajos del director. En la cocina del cine (muy) independiente. Madrid: CreateSpace. 2007.

Bangalter, Thomas y De Homem-Christo, Guy Manuel. Electroma, 2006; Cannes, Francia: Alterian, Daft Arts y Wild Bunch. 2007. DVD.

Besson, Luc. Lucy. 2014; Canadá: EuropaCorp, TF1 Films Production, Grive Productions, Canal+, Ciné+, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Digital Factory. 2014.

Braidotti, Rosi y Bignall, Simone. (Eds.). Posthuman Ecologies. Complexity and Process after Deleuze. Maryland: Rowman & Littlefield International. 2019.

Braidotti, Rosi. Lo posthumano. Barcelona: Gedisa, S.A. 2015.

Chikara, Abe. Impurity and Death: A Japanese Perspective. Parkland, USA: Universal Publishers. 2003.

Doral Chapado, Lucía Esperanza. "Los métodos De iluminación Durante El Paleolítico En La península ibérica". Boletín De Arqueología Experimental, num 13 (2019): 103-14. https://doi.org/10.15366/baexuam

Foucault, Michel. Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas. Buenos Aires: Siglo XXI S.A. 2010.

Ferrando, Francesca. Philosophical Posthumanism. Theory in the New Humanities. London: Bloomsbury Academic. 2019.

Ferrando, Francesca. "Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms differences and relations". Existenz Vol: 8 num 2 (2013): 26-32.

Furnari, Gardner. From Ontology of Temporality to the Ethics of the Future: Care and Responsibility in Han Jonas, en Philosophy and Ethics: New Research. Editado por Laura V. Siegal. Nueva York, USA: Nova Science Publishers. 2006.

Hassan, Ihab. "Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?" The Georgia Review. Georgia, USA, Vol: 31 num 4 (2010).

Harbou, Von Thea. Metrópolis, dir. Por Fritz Lang. (1927; Munich, Alemania: UFA, Foundation (Wiesbaden) y Transit Film GmbH, 2010). DVD.

Hauskeller, Michael; Philbeck, Thomas D. y Carbonell, Curtis, eds., The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television. Nueva York, USA: Palgrave Macmillan. 2015.

King, Stephen. The Lawnmower Man, dir. por Lleonard Brett (1992; USA: Allied Vision Lane Pringle Productions, Fuji Eight Company Ltd., 1992). DVD.

Korte, Helmut y Faulstich, Werner. El cine entre 1895 y 1924: Una Visión General. Cien Años De Cine: Desde los orígenes hasta su establecimiento como medio. Madrid: Siglo XXI. 1997.

Kubrick, Stanley y Clarke, Arthur C. 2001: A Space Odyssey, dir. por Stanley Kubrick. (1968; UK/USA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions, 1968).

MacDonald, Margaret; Hill, Cher y Sinclair, Nathalie. "The Problem and Potencial of Representation: Beaing and Becoming" en Transforming Language and Literacy Education. New Materialism, Posthumanism and Onthoethics. K. Toohey, S. Smythe, D. Dagenais, y M. Forte, eds. Londres: Routledge. 2020. 153-175. https://doi.org/10.4324/9780429491702

Martínez Fabre, Mario-Paul y Mateu. Fran. "El espacio infinito de la ciencia–ficción". Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción, editado y coordinado por Martínez Fabre, Mario-Paul; Mateu, Fran y Miguel Herrero Herrero, Miguel. Alicante, España: Cinestesia. 2020.

Shirow, Masamune. Ghost in the Shell, dir. por Mamoru Oshii. (1995; Japón: Kōdansha, Bandai Visual, Manga Entertainment y Production I.G., 1995). DVD.

McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós. 1996.

Molinari, Carlos A. J. El arte en la era de la máquina. Conexiones entre tecnología y obras de arte pictórico. 1900-1950. Buenos Aires, Argentina: Teseo. 2011.

Osborn, Maia; Blom, Simone; Quinton, Helen Widdop y Aguayo, Claudio. “De-imagining and Reinvigorating Learning with/in/as/for Community, Through Self, Other and Place” en Touchstones for Deterritorializing Socioecological Learning. The Anthropocene, Posthumanism and Common Worlds as Creative Milieux. Editado por Cutter-Mackenzie-Knowles, Amy; Lasczik Cutcher, Alexander; Wilks, Marianne Logan, Judith; Turner, Angela y Wendy Boyd. Nueva York, USA: Palgrave Macmillan. 2020. 189-230. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12212-6

Otomo, Katsuhiro. Akira. 1988; Japón: Akira Committee Company Ltd., Akira Studio, TMS Entertainment, Kôdansha, Mainichi Broadcasting System (MBS), Bandai Co., Ltd., Hakuhodo Incorporated, Toho Company Ltd., Laserdisc Corporation, Sumitomo Corporation, Tokyo Movie Shinsha Co., Ltd. 1992. Laserdisc

Overeem, Pauline y Theuws, Martje. “Flawed fabrics. The abuse of girls and women workers in the South Indian textile industry”. Amsterdam/Utrecht: SOMO, India Committee of the Netherlands & Center on Research on Multinational Corporations. 2014. https://www.somo.nl/flawed-fabrics/

Paglen, Jack. Transcendence, dir. por Wally Pfister. (2014; USA: Alcon Entertainment, DMG Entertainment y Straight Up Films, 2014). DVD.

Ristola, Jacqueline. Blood, Sweat, Ink, and Tears: Exploitation of Labour in the Japanese Animation Industry. En M. Thomas (Presidencia). GLRC Graduate Student Symposium 2016. Simposio llevado a cabo en el congreso York University. Toronto, Canadá: York University. 2016. http://dx.doi.org/10.17613/M6481H

Rose, Nikolas. “The Politics of Life Itself”. Theory, Culture, and Society 18: no. 6 (diciembre de 2001): 1-30.

Spurgeon, Anne; Harrington, Jesse y Cooper, Cary L. “Health and safety problems associated with long working hours: a review of the current position”. Occupational and Environmental Medicine num 54 (1997): 367-375. http://dx.doi.org/10.1136/oem.54.6.367

Vetlesen, Arne Johan. Cosmologies of the Anthropocene: Panpsychism, Animism, and the Limits of Posthumanism. Londres: Routledge 2020. https://doi.org/10.4324/9780429060564

Wells, Herbert George. The time machine, dir. por George Pal. (1960; USA: George Pal Productions y Galaxy Films Inc. Beyond Vision, Cult Classic, 1996). VHS

REVISTA INCLUSIONES M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Inclusiones**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Inclusiones.**